Nintendo®

AGB-BFTJ-JPN

GAME BOY ADVANCE®
ゲームボーイ アドバンス®



エフゼロ クライマックス

F-ZERO® CLIMAX

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「F-ZERO CLIMAX」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応

F-ZERO CLIMAXプロローグ

22世紀、人類はすでに宇宙に進出し、科学文明はさらに発達し栄えている。

そんな中、全宇宙の人々を熱狂させているのが専用のマシンとサーキットを使用して行われる全宇宙規模の高速レース「F－ZERO」である。音速を超えるスピードで地上数十センチをホバリングしながら疾走するマシンに乗り込み、宇宙各地に設置されたサーキットを転戦しながら、宇宙最速の称号をかけて競いあう未来世界のF-1レースである。

その莫大な優勝賞金につられて悪の組織や犯罪者も多数参加、サーキット内ではその罪に問われない法律が存在し、悪人に優勝賞金を奪われない様、銀河警察からのチームも密かにエントリーされている。

この競技を運営している組織、「F－ZERO実行委員会」は宇宙商人の富豪家たちが満たされた生活に新たな刺激を求める為に「最も速く、最も過激なレース」をギャンブルの対象にしようと、莫大な私財を投じて始めたものであり、更に彼らの背後には巨大な権力が存在すると噂されている。

CONTENTS もくじ



操作方法

■レース中の操作方法(TYPE1)



Lボタン

左にスライド
2回連続入力でサイドアタック
L+Rでスピンアタック

✚ボタン

▷右にターン
◁左にターン
▽ジャンプ着地時に、スピード維持

STARTボタン

レースを一時中断（ポーズ画面でギブアップできます。→P11）

※ボタン操作はオプションで変えることができます。

●ブースターについて



レースの2周目から使用可能です。Bボタンを押すとブーストがかかりますが、一定量のエネルギーを消費します。

●サイドアタックについて



走行中に、LまたはRボタンを2回連続入力すると、車体が横滑りし、他車にぶつけることができます。これにより、敵車にダメージを与えることができますが、自分はダメージを受けません。



Rボタン

右にスライド
2回連続入力で
サイドアタック
L＋Rでスピンアタック

Aボタン

アクセル

Bボタン

ブースター

SELECTボタン

使用しません

詳しくはP6・P7・P27をご覧ください。

■レース以外の操作方法

Aボタン：項目の決定
Bボタン：項目のキャンセル
✚ボタン：項目の選択
A＋B＋START＋SELECT：リセット

●ジャンプについて



コース上のジャンププレートを通過すると、ジャンプすることができます。着地時に✚ボタンの▽を押しておくと着地のダメージを受けません。

●スピンアタックについて

走行中に回転しながら全方向に攻撃します。



●スピンブースターについて

スピンアタック中にブーストをかけることができます。



●スーパーブースターについて

通常のエナジーブースト中に、回数制限式ブースターを重ねられます。



■キーアクションの紹介

ボタン操作の設定は、オプションのコントロールセッティング画面(→P27参照)で次のように変更できます。いろいろ試してみましょう。

※ゲームを進めないと設定できないものもあります。

ロケスタアクセル

必ずロケットスタートが出来るアクセル。ただし、最高速度が、少し下がります。

ブーストアクセル

ロケットスタートの精度が2倍の難しさになりますが、最高速度が少し上がります。

ライトブレーキ

ブレーキの減速値が半分になります。

ハードブレーキ

ブレーキの減速値が2倍になります。

スピンアタック

全方向へ攻撃します。

スピンブースター

スピンアタックを行いながら、ブーストを使った速度で走行します。

ロングブースター

通常よりも、ブースト時間が少し上がり、ブースト最高速度が少し下がります。

ブーストファイア

通常よりも、ブースト時間が少し下がり、ブースト最高速度が上がります。

ナローターン

✚ボタンと合わせて入力することでハンドルが浅く切れます。

ワイドターン

✚ボタンと合わせて入力することでハンドルが深く切れます。

オートスライド

ターン時に自動的にスライド操作が同時に行われます。

オートドリフト

ターン時に自動的にドリフト操作が同時に行われます。

ナロースライド

スライド量が少し下がります。

ワイドスライド

スライド量が少し上がります。

スライドターン

スライド操作で、自動的に同じ方向へターン入力も行われます。

ドリフトターン

スライド操作で、自動的に逆方向へターン入力も行われます。

ゲームのはじめ方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。しばらくして、タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。



タイトル画面

■ネームエントリー

プレイヤーセレクト画面が表示されますので、自分の名前をエントリーしてください。(2人分まで登録することができます)

「NO DATA」を選びAボタンを押すと、名前入力画面が表示されます。✚ボタンとAボタンで名前を入力し、「OK」を選んで決定してください。



プレイヤーセレクト画面



名前入力画面

■プレイヤーセレクト

ネームエントリーが完了すると、プレイヤーセレクト画面に戻ります。名前を選び決定してください。

次にモード選択画面が表示されます。遊びたい項目を選択し、Aボタンで決定してください。ゲーム開始時は「グランプリ」「エディット」「オプション」「コミュニケーション」しか選べませんが、ゲームを進めることで他のモードが遊べるようになります。

各モードについて→P12
オプションについて→P27



プレイヤーセレクト画面



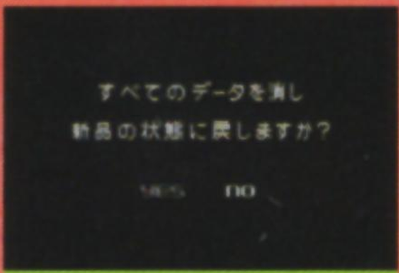
モード選択画面

データのセーブについて

このゲームはオートセーブです。レースをゴールするとデータが自動的にセーブされます。

■全データの消しかた

L+Rボタンを押しながら本体の電源スイッチを入れると、データ消去画面が表示されます。
「YES」を選び、決定してください。



データ消去画面

■エントリーネームごとのデータの消しかた

プレイヤーセレクト画面で消したいエントリーネームを選び、SELECTボタンを押します。「CLEAR?」と左下に表示されますので「OK」を選び決定すると、消去されます。



プレイヤーセレクト画面

※一度消したデータは復活させることができません。間違って消去しないように注意してください。



ゲーム画面の説明

■レース中の画面



●タイム

●順位／出走数

●残り周回数

●コース図

●ライバルチェックマーク

後ろにライバルマシンが近づくと表示され、位置を確認できます。

●リアクターマイト

スーパーブースターを使用できるアイテムです。2周目以降、1周ごとに1個ずつ追加されます。2個連続で使用可能です。

■コースの仕掛けについて

コース上にはいろいろな仕掛けがあります。ダメージを受けるものもあるので、気を付けて走行しましょう。


ジャンププレート


加速プレート


スピードダウンエリア


爆弾トラップ



●エナジーメーター

マシンのエネルギー残量を示し、ダメージを受けるたびに少しずつ減っていきます。
エネルギー残量が0のときにダメージを受けるとマシンは爆発してしまい、リタイアとなります。エナジーメーターはコース上のピットエリアで回復できます。



ピットエリア

また、コース2周目に入ると、ブースター（瞬間的なスピードアップ機能）が使用可能になります。
ブースターでエネルギーを消費したら、ピットエリアで回復しましょう。

●撃墜数

ライバルをリタイアさせた数

●スピードメーター

■ポーズ画面



レース中にSTARTボタンを押すと、一時中断します。レースをやめたいときは「GIVE UP」を選び決定し、「RETRY?」と表示されたら「NO」を選び決定します。

各モードの説明

■GRAND PRIX（グランプリ）

プレイヤーのマシンの他にコンピュータが操作するライバルマシン23台が参加し、合計24台で総合順位を競うモードです。


クラス選択画面

グランプリモードには、4つのクラス(難易度)があります。最初は「NOVICE」「STANDARD」「EXPERT」しか選べませんが、ある条件を満たすと「MASTER」が表示されます。

NOVICE	STANDARD	EXPERT
易しい	普通	難しい

プレイするクラスを選択して、Aボタンで決定します。


カップ選択画面

プレイするカップを選択し、Aボタンで決定します。ゲーム開始時、「ブロンズ」「シルバー」「ゴールド」の3種類のカップからしか選べませんが、いずれかのクラスでゴールドカップをクリアすると、「プラチナ」を選択できるようになります。


マシンセレクト画面

次に、使用するマシンを選択し、Aボタンで決定します。使用できるマシンは、グランプリモードやサバイバルモードの進み具合に応じて増えていきます。


コントロールセッティング画面

選択したマシンのコントロールセッティングを行います。あらかじめ設定されているTYPE1～4の中から✚ボタン◁・▷で選択することができますが、ボタン

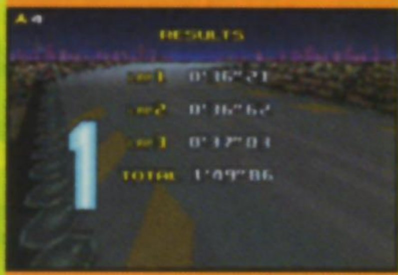
ごとに細かく設定することもできます。詳しくはP27の「オプション」を参照してください。設定が完了したら「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

各レースの開始時に、惑星名、コース名、コースレイアウトの情報が表示されます。Aボタンを押すとレース開始です。



情報表示画面

レース終了後、順位と獲得したポイントが表示されます。



リザルト画面

完走できなかった場合、リザルト画面に「RETRY?」と表示されます。レースを続けるときは「YES」、違うモードで遊ぶときは「NO」を選んでください。



リトライ

※NOVICEでは、エナジーメーターが0になった時やコースアウトした時にはその場にマシンが復活してレースを続行します。

グランプリのルール



順位表示画面

- 各レースは3周で行われ、その順位を決定します。クリア条件は、全レースを完走し、カップで優勝することです。
- 各レースで完走すると、ゴール順位によってポイントが加算されます。
- 全レースを走り終えた時点でのポイントが一番多いパイロットが優勝となります。
- クラッシュしても、スペアマシンがある限り、ゲームオーバーにはなりません。(スペアマシンがなくなるとゲームオーバーです)

■SURVIVAL(サバイバル)

キャラクターごとに設定された様々なミッションバトルをクリアしていくモードです。4段階の難易度があり、それぞれバトルの回数やリトライ回数が異なります。

最初に、プレイする難易度を選択し、決定します。

TOUR	CHALLENGE	BATTLE
易しい	普通	難しい


難易度選択画面

レベルはTOUR→CHALLENGE→BATTLEの順に難しくなります。
BATTLEをクリアすると、さらに上の難易度のVIOLENCEが現れます。

次に、マシンを選択します。選択したマシンによってバトルの対戦相手が変わります。使用するマシンのパイロットにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。


マシンセレクト画面

マシンのコントロールセッティングを行います。設定が完了したら、「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押すとバトル開始です。


コントロールセッティング画面

バトル開始時に、コース図とバトルの種類が表示されます。


レース説明画面

バトルの種類

3LAPs RACE	"3LAPsRACE" 3LAPする通常のレース
1LAP RACE	"1LAP RACE" 1LAPのみのレース
TOP KEEP	"TOP KEEP" 1位を維持するレース
NO CRASH	"NO CRASH" エネルギー0（ゼロ）でレースを行います
DEATH RACE	"DEATH RACE" ライバルを破壊します
SPEED 800	"SPEED 800" 800km/h以上を維持する1LAPのレース
STRAIGHT	"STRAIGHT" 直線を走り抜きます
SLALOM	"SLALOM" 曲線やジグザグ道を走り抜きます
BRAKING	"BRAKING" ライバルより早く特定の位置に停止するレース
SHORT RACE	"SHORT RACE" 走り抜けの短いコースでのレース

ミッションをクリアするとリザルト画面が表示されます。そのバトルでのタイムと全バトルでのトータルタイムが確認できます。

ミッションがクリアできなかったとき、リトライが残っていれば、再度同じバトルに挑戦することができます。リトライが残っていない場合は、ゲームオーバーになります。



リザルト画面



MISSION FAILED 画面

■ EDIT(エディット)

パーツを組み合わせてコースを作成するモードです。ゲームボーイアドバンス通信ケーブルやパスワードを使って、コースを配ったり、そのコースで対戦することができます。



コースエディットメニュー画面

- ●EDIT [エディット]
- ●TEST RUN [テストラン](→P21参照)
- ●WATCH RACE [ウォッチレース](→P21参照)
- ●DELIVERY [デリバリー](→P23参照)
- ●RETURN[リターン] モード選択画面にもどります。

●EDIT

あらかじめ用意されたパーツを使用してコースを作ります。また、コースデータのパスワードの入力や出力を行います。
(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)



エディットメニュー画面

NEW DATA 新しくコースを作成します。

■コースエディット画面での操作



- ・操作アイコンへのカーソルの移動
- ・エディットウインドウでのコースパーツの切り替え
- ・エディットウインドウへのカーソルの移動
- ・操作アイコンの決定
- ・エディットウインドウでのパーツの配置決定
（エディットウインドウ上でカーソルがパーツを持っていない時は、一度配置したパーツをつかむことができます。）
- ・カーソルの移動
- ・エディットウインドウでのパーツの移動
- ・選択中のパーツのキャンセル
- ・操作アイコンに戻る

■コースの作り方

はじめに、コースの惑星を選択する画面に進みます。惑星を選択してAボタンで決定します。



惑星選択画面

コースエディット画面でカーソルを使って操作アイコンからパーツを選択し、決定します。次に、サブウインドウが表示されますので配置したい大きさを選択し決定すると、エディットウインドウにパーツが表示されます。
L・Rボタンでパーツの種類を切り替え、✚ボタンで配置したい場所にカーソルを移動させ、決定します。



コースエディット画面

(→P18参照)

> ※コースにはスタートラインが必要です。
> 全体マップウインドウの上の表示が「かんせい」に変わるとコース完成です。

コースが完成して、ENDのアイコンを選び決定すると、セーブコース画面にうつります。セーブする場所を✚ボタン▽・△で選択し、Aボタンで決定します。



セーブコース画面

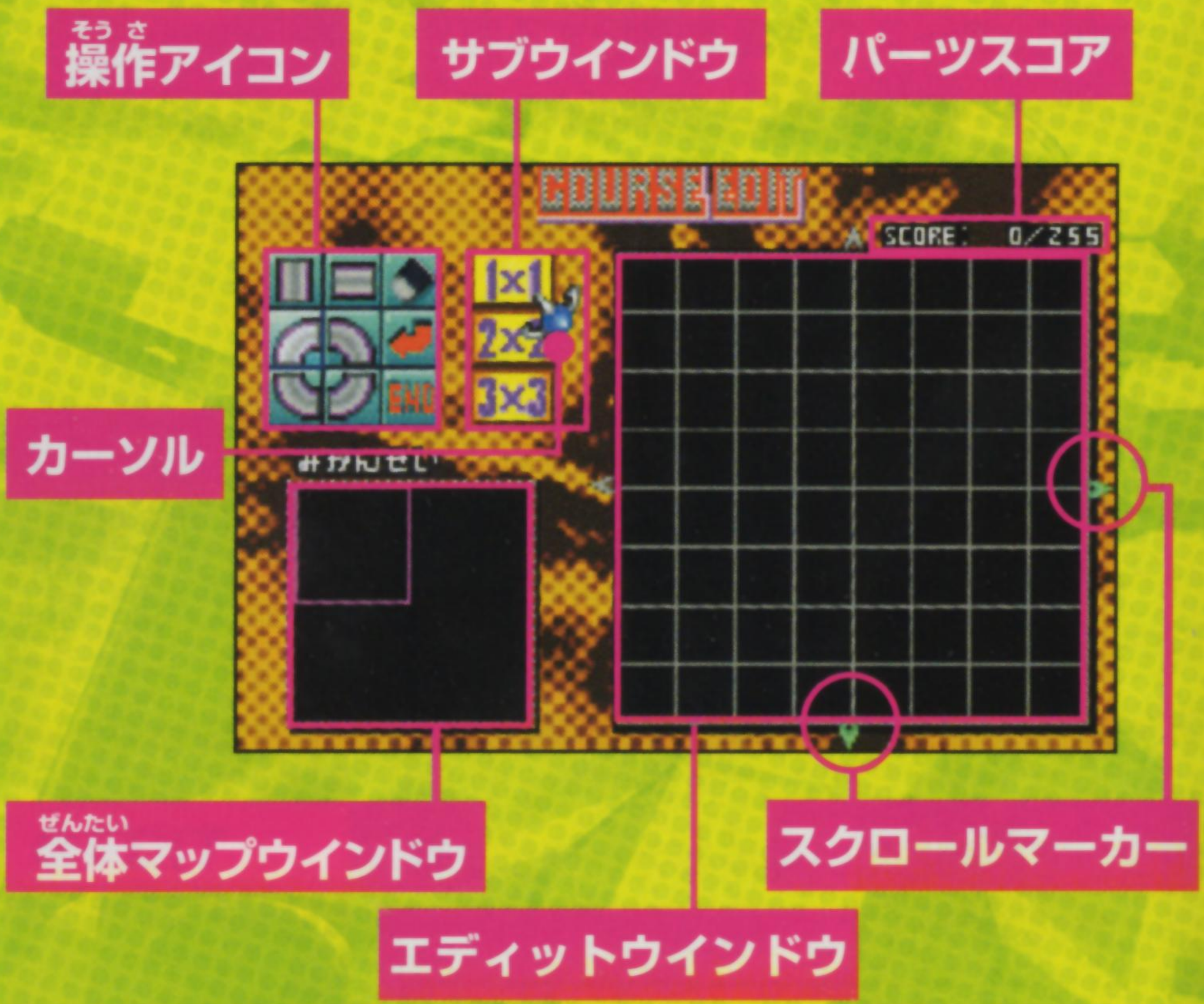
コースネーム画面が表示されます。✚ボタンとAボタンを使ってコースに名前をつけ、「OK」を選んで決定してください。続けてセーブコース画面が表示されますので「OK」を選んで決定します。



コースネーム画面

> ※コースは全部で30個保存できます。

■コースエディット画面名称



全体マップウインドウ

現在作成中のコース全景がを確認できます。

パーツスコア

現在置かれているパーツのスコアが表示されます。
各パーツに設定されたスコア(点数)のことで、1コース255点までと決まっています。

※スコアが255点をこえると「かんせい」の表示にはなりません。

エディットウインドウ

実際にパーツを置いてコースを作る操作を行うフィールドです。

スクロールマーカー

スクロールできる方向に点滅します。

■操作アイコンについて

9つの種類があります。コースパーツ、機能アイコンがあります。

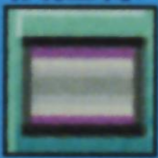


コースパーツ

縦直線


縦直線パーツのグループを選択します。

横直線


横直線パーツのグループを選択します。

左上コーナー


左上パーツのグループを選択します。

右上コーナー


右上パーツのグループを選択します。

左下コーナー


左下パーツのグループを選択します。

右下コーナー


右下パーツのグループを選択します。

機能アイコン

ケシゴム


配置されたパーツを消します。

アンドゥ


直前の作業を取り消します。

エンド



エディット操作を終わります。

■サブウインドウについてについて

コースパーツを選び、決定するとサイズが表示されます。✚ボタン△・▽で配置したい大きさを選び、Aボタンで決定します。

1×1アイコン



1×1のパーツを表示します。

2×2アイコン



2×2のパーツを表示します。

3×3アイコン



3×3のパーツを表示します。

※ケシゴムを選んだ場合は、「パーツ」か「すべて」どちらか選び決定します。

LOAD DATA

セーブしたコースの編集ができます。
編集したいコースを選択し、Aボタンで決定すると、コースエディット画面にうつります。

※セーブコースには最初からサンプルが入っています。

PASSWORD

作成したコースの構成情報をパスワード化したり、パスワードをからコースを再現することができます。通信ケーブルがなくても離れた人とコースのやりとりができます。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)



パスワードメニュー画面

■OUTPUT PASSWORD

作成したコースをパスワードに変換する場合は、OUTPUT PASSWORDを選択します。パスワードに変換したいコースを選択し、Aボタンで決定するとパスワードが表示されます。



パスワード表示画面

■INPUT PASSWORD

パスワードからコースを復元する場合は、INPUT PASSWORD選択します。入力が完了したら、「OK」にカーソルを合わせてAボタンで決定します。



インプットパスワード画面

●TEST RUN

作成したコースを実走します。コースを選びAボタンで決定します。次に、マシンセレクト画面でパイロットを選び決定します。続いてマシンのセッティングを行い「OK」を選んで決定するとテストラン開始です。
テストランをやめる場合は、STARTボタンを押し、ポーズ画面で「GIVE UP」を選び決定してください。

●WATCH RACE



ウォッチレースメニュー画面

カメラを設置したり、自動走行する敵車のレースを観覧します。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)

CAMERA POST

作成したコースにカメラを配置します。カメラは、コースに3箇所設置することができます

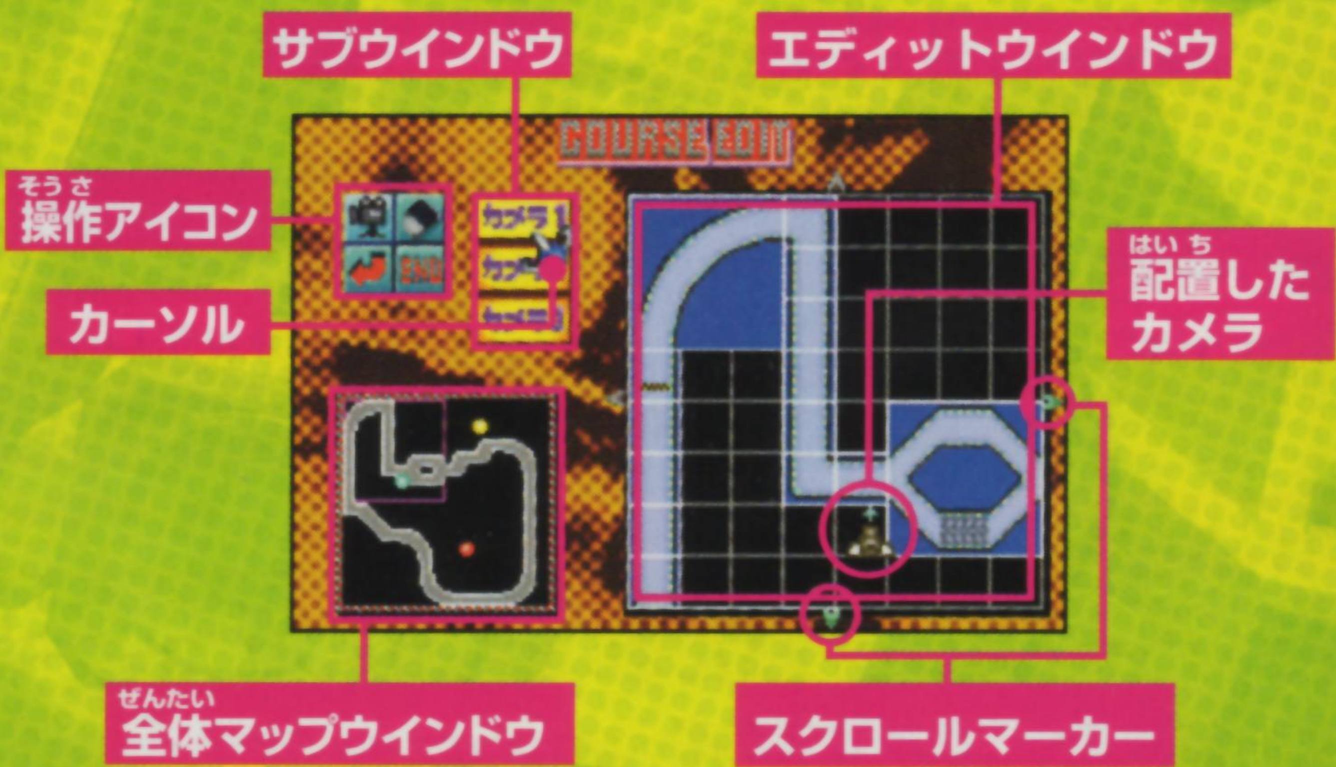
■カメラポストでのコースエディット画面での操作



■カメラの設置方法

カメラを設置したいコースを選択し、決定します。操作アイコンからカメラアイコンを選び決定すると、サブウインドウが表示されます。カメラを選び決定すると、エディットウインドウにカメラが表示されます。設置したい場所に移動させて、LRボタンでカメラの角度を調整し決定します。カメラの設置が完了したらENDのアイコンを選択し、決定してください。

■カメラポストでのコースエディット画面名称



■カメラポストでの操作アイコンについて

4つの種類があります。カメラアイコン、機能アイコンがあります。



※機能アイコンの「アンドゥ」と「END」はコースエディットと同じです。

カメラアイコン



コースにカメラを設置します。

機能アイコン

ケシゴム



設置したカメラを消します。

■カメラポストでのサブウインドウについて

カメラアイコンを選び決定すると、番号が表示されます。✚ボタン△・▽で選びAボタンで決定します。カメラには、それぞれ色がついています。「カメラ1」は赤、「カメラ2」は青、「カメラ3」は黄色です。ケシゴムアイコンを選んだ場合は、カメラと同じサブウインドウが表示されます。消したいカメラを選び、Aボタンで決定します。

WATCH RACE

カメラ設置が完了したコースで、レースを観覧します。観覧したいコースを選び、決定します。



●DELIVERY[デリバリー]



デリバリーメニュー画面

エディットで作成したコースデータを通信ケーブルを使って友達と交換できます。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)

デリバリーを始める前に、通信ケーブルを接続してください。(→P32参照)

全員がメニュー画面でDELIVERYを選び決定します。コースをあげる人は「GIVE DATA」を選び、もらう人は「TAKE DATA」を選択します。

コースをあげる人は、あげるコースをロードコース画面で選択します。
このとき、コースをもらう人は、エントリー画面が表示されています。



エントリー画面

コースをあげる人は、コース決定後にエントリー画面が表示されます。あげる人がSTARTボタンを押すと、通信が開始され、通信画面が表示されます。



通信準備画面

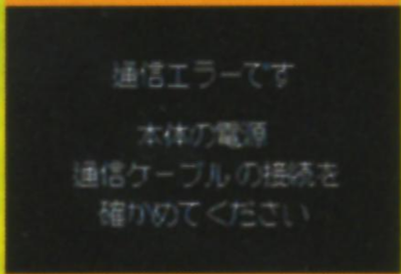
※通信中に通信ケーブルを抜いたり差したりしないでください。



通信画面

通信に失敗した場合

通信に失敗すると、通信エラー画面が表示されます。本体の電源を切り、最初からやり直してください。

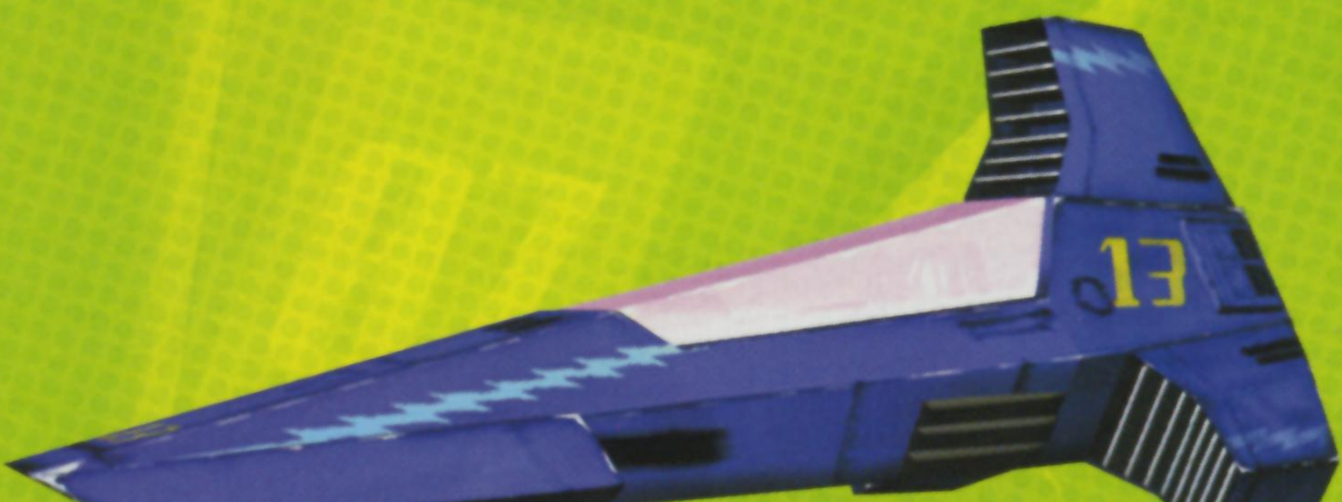


通信エラー画面

通信が終了すると、コースをあげた人は「通信終了画面」が表示されます。もらった人は、Aボタンを押します。セーブコース画面が表示されるのでコースをセーブします。



通信終了画面

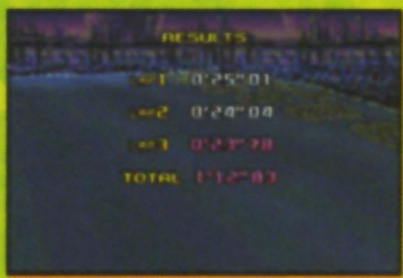


■TIME ATTACK(タイムアタック)

トータルタイムやベストラップの更新を目指すモードです。タイムアタックモードのレースは、グランプリと同様に3周で行います。コースはグランプリモードでプレイしたことのあるものやエディットコースからも選択できます。選択できるマシンはグランプリモードと同様です。

> ※ある条件を満たすと、チャンピオンシップコースが出現します。

タイムアタックが終了すると、レースリザルト画面が表示されます。
上位3位までのベストトータルタイムと1つのベストラップタイムがランキングに記録されます。



レースリザルト画面

ベストトータルタイムを更新すると1カテゴリーに1つゴーストがセーブできます。ゴーストはコースセレクト時にRボタンでON・OFFを切り換えてください。

●ZERO TEST

グランプリモードで使用されたコースの一部分を切り出したコース(赤色)でのタイムアタックを目的としたモードです。

S・A・B・Cの4つのクラスからプレイする難易度を選択し、Aボタンで決定します。難易度は、ゲーム開始時にはCクラスしか選択できません。Cクラスをクリアすると Bクラスがプレイ可能になります。



クラスセレクト画面

各クラスには9のテストがあり、それぞれコースと使用マシン、目標タイムが設定されています。



テストセレクト画面

挑戦するテストを✚ボタンで選択し、Aボタンで決定すると、レーステストを開始します。

テストが終了すると、その結果が表示されます。目標タイムは3つ設定されていますが、そのいずれかを更新すると、そのテストのカーソル位置にカップ（金・銀・銅）が表示されます。



テスト結果画面



■OPTION(オプション)

操作方法やBGMの設定を変更したり、サバイバルモードで入手したキャラクターのプロフィールやストーリーを見ることができます。✚ボタン△・▽で項目を選択してください。



オプション画面

●BGM

✚ボタン◁・▷でON/OFFを切り替えることができます。

●CONTROL SETTING

あらかじめ設定されたTYPE1～4を✚ボタン◁・▷で選択できますが、ボタンごとに細かく設定することもできます。変更したい項目にカーソルを合わせAボタンを押し、✚ボタン◁・▷で変更することができます。(キーアクションについてはP6参照)

●CHARACTER PROFILE

✚ボタンで見たいマシン番号を選びAボタンで決定します。✚ボタン◁・▷で画面をスクロールできます。

●STORY LINE

✚ボタンで見たいキャラクターを選びAボタンで決定します。

●RETURN

モード選択画面に戻ります。

※レースでP6・P7に記載されている操作方法で操作できなくなった場合は、コントローラの設定が変更されている可能性があります。設定を初期設定に戻すと、P6・P7の操作方法通りにレースで遊ぶことができます。

[コントローラの初期設定]



TYPE1

■COMMUNICATION(コミュニケーション)

コミュニケーションを始める前に、通信ケーブルを接続してください。(→P32参照)

●VS.SINGLE-Pak

1個のカートリッジを使用し、2～4人で対戦ができます。

※コースとマシンは1つに限定されます。

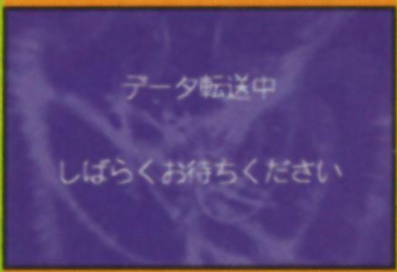
1PがVS.SINGLE-PAKを選び決定すると、1Pの画面にエントリー確認画面が表示されます。エントリー人数を確認し、「PRESS　START」と表示されたらSTARTボタンを押してください。



エントリー確認画面

※このとき1P以外の本体では、GAMEBOYの文字が表示されています。

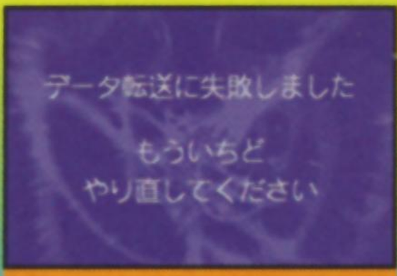
次にプレイヤー全員の画面にデータ転送画面が表示されます。
データの転送にはしばらく時間がかかります。



1Pデータ転送画面

○データの転送に失敗した場合

データの転送に失敗すると、転送失敗画面が表示されます。
ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。



1P転送失敗画面

データの転送に成功すると、1Pの画面に「PRESS START」と表示されます。STARTボタンを押すと、プレイヤー全員の画面にマシン確認画面が表示されます。回転しているマシンが自分のマシンになります。1PがSTARTボタンを押すと、次にコース画面が表示されます。



マシン確認画面

コース画面が表示され、1PがSTARTボタンを押すと、レース開始です。グランプリと同様に、コース3周で対戦しますが、クラッシュしてもゲームオーバーにはならずに、その付近から再スタートできます。



コース画面



●VS.MULTI-Pak

2～4人で対戦ゲームができます。プレイするには人数分のカートリッジが必要です。

プレイヤー全員がVS.MULTI-Pakを選んで決定し、エントリー確認画面を表示します。エントリーネームとエントリー人数を確認し、1Pの画面に「OK」と表示されたらSTARTボタンを押してください。



エントリー確認画面

※エントリー人数が違っている場合は、通信ケーブルの接続を確認して、最初の手順からやり直してください。

次にマシンセレクト画面が表示されます。それぞれ自分のマシンを選択し、決定してください。2人、3人で対戦する場合は、CPUマシンを選択し決定します。1Pの画面に「PRESS　START」と表示されたら、STARTボタンを押してください。



マシンセレクト画面

次にカップ選択画面が表示されます。いずれかのプレイヤーがカップを決定すると次へ進みます。


カップ選択画面

コース選択画面が表示されたら、いずれかのプレイヤーがコースを選択してください。コースが決定するとレース開始です。



コース選択画面

※グランプリで走ったことのないコースは選択できません。（誰か1人でも走っていれば選択できます。）
グランプリと同様に、コース3周で対戦しますが、クラッシュしてもゲームオーバーにはならずに、その付近から再スタートできます。

※VS.MULTI-Pakで、コースエディットで作成したコースを使用する場合は、あらかじめコースをデリバリーしておく必要があります。



通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイ プレーヤーとのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

● ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー（ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む）------------いずれかプレイする人数分の台数

● 「F-ZERO CLIMAX」カートリッジ
マルチカートリッジプレイの場合 --- プレイする人数分の個数
1カートリッジプレイの場合 -------------------------1 個

● ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（AGB-005）
・2人プレイの場合 ── 1本
・3人プレイの場合 ── 2本
・4人プレイの場合 ── 3本

■接続方法（マルチカートリッジプレイの場合）

1. すべての本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、P30 をご覧ください。

■接続方法（1カートリッジプレイの場合）

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、1Pになる本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、1Pの本体にむらさき色のプラグが接続されるように、通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、P28をご覧ください。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

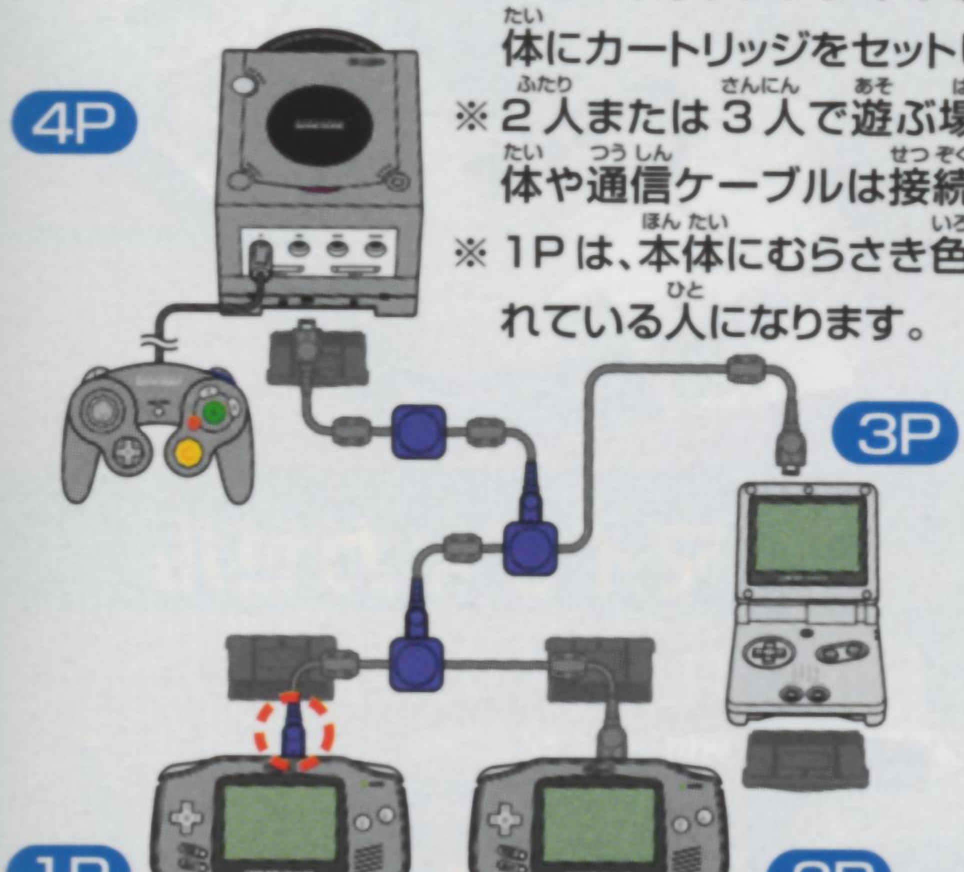
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。
- 1カートリッジプレイの場合、1P以外の本体にカートリッジがセットされているとき。

接続例（マルチカートリッジプレイの場合）

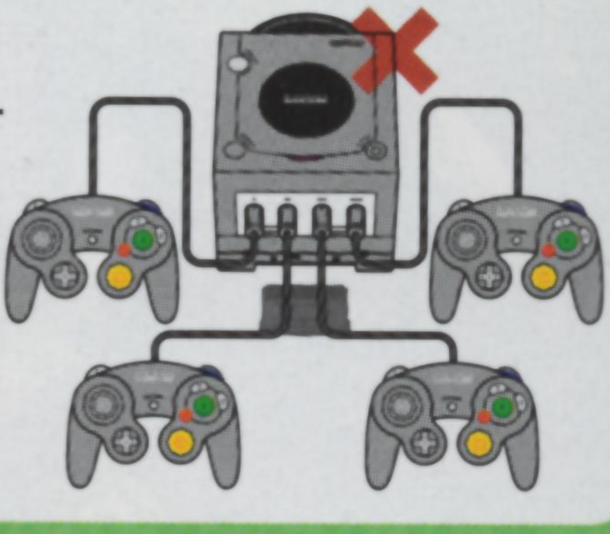
※ 1カートリッジプレイの場合、1P以外の本体にカートリッジをセットしないでください。

※ 2人または3人で遊ぶ場合、使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。

※ 1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。



※ 1カートリッジプレイでプレイされる場合、ニンテンドー ゲームキューブにゲームボーイ プレーヤーをセットした本体1台とプレイする人数分のニンテンドー ゲームキューブ用コントローラを使用した複数プレイ（通信プレイ）はできません。



マシン・パイロットの紹介

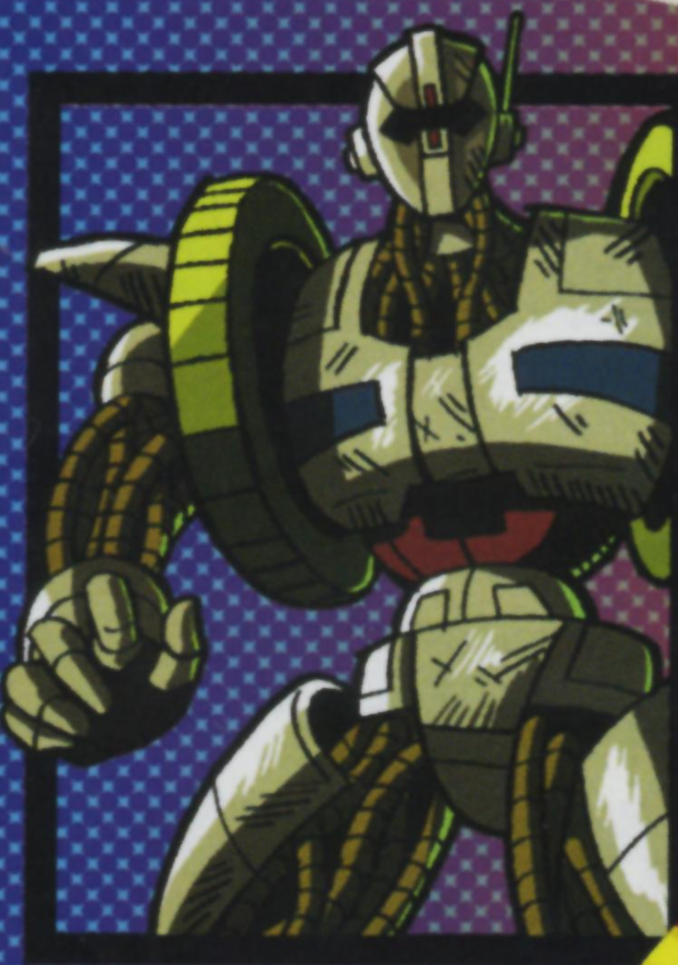


リュウ スザク

「ドラゴン バード」

weight : 1850kg
body : A **B** C D E
boost : A **B** C D E
grip : A **B** C D E





マイティガゼル

「レッド ガゼル」

weight : 1330kg
body : A B C D **E**
boost : **A** B C D E
grip : A B **C** D E





ジョディー サマー

「ホワイト キャット」

weight : 1150kg
body : A B **C** D E
boost : A B **C** D E
grip : **A** B C D E





ドクター スチュワート

「ゴールデン フォックス」

weight : 1420kg
body : A B C **D** E
boost : **A** B C D E
grip : A B C **D** E





ババ

「アイアン タイガー」

weight : 1780kg
body : A **B** C D E
boost : A B C **D** E
grip : **A** B C D E





サムライ ゴロー

「ファイアー スティングレー」

weight : 1960kg
body : **A** B C D E
boost : A B C **D** E
grip : A **B** C D E





ピコ

「ワイルド グース」

weight : 1620kg
body : **A** B C D E
boost : A **B** C D E
grip : A B **C** D E





キャプテン ファルコン

「ブルー ファルコン」

weight : 1260kg
body : A **B** C D E
boost : A B **C** D E
grip : A **B** C D E





オクトマン

「ディープ クロー」

weight : 990kg
body : A **B** C D E
boost : A **B** C D E
grip : A B **C** D E





EAD

「グレート スター」

weight : 1870kg
body : A B C D **E**
boost : **A** B C D E
grip : A B C **D** E





ジェームズ マクラウド

「リトル ワイバーン」

weight : 1390kg
body : A B C D **E**
boost : A **B** C D E
grip : A **B** C D E





ビリー

「マッド ウルフ」

weight : 1490kg
body : A **B** C D E
boost : A **B** C D E
grip : A B **C** D E





ケイト アレン

「スーパー ピラニア」

weight : 1010kg
body : A **B** C D E
boost : A B **C** D E
grip : A **B** C D E





ゾーダ

「デス アンカー」

weight : 1620kg
body : A B C D **E**
boost : **A** B C D E
grip : A B **C** D E





ジャック レビン

「アストロ ロビン」

weight : 1050kg
body : A **B** C D E
boost : A B C **D** E
grip : **A** B C D E





バイオ レックス

「ビッグ ファング」

weight : 1520kg
body : A **B** C D E
boost : A B C **D** E
grip : **A** B C D E





ザ スカル

「ソニック ファントム」

weight : 1010kg
body : A B **C** D E
boost : **A** B C D E
grip : A B C **D** E





アントニオ ガスター

「グリーン パンサー」

weight : 2060kg
body : **A** B C D E
boost : A **B** C D E
grip : A B C **D** E





ビーストマン

「ハイパー スピーダー」

weight : 1460kg
body : A B **C** D E
boost : A B **C** D E
grip : **A** B C D E





レオン

「スペース アングラー」

weight : 910kg
body : A B **C** D E
boost : A B **C** D E
grip : **A** B C D E





スーパーアロー

「キング メテオ」

weight : 860kg
body : A B C D **E**
boost : A **B** C D E
grip : A **B** C D E

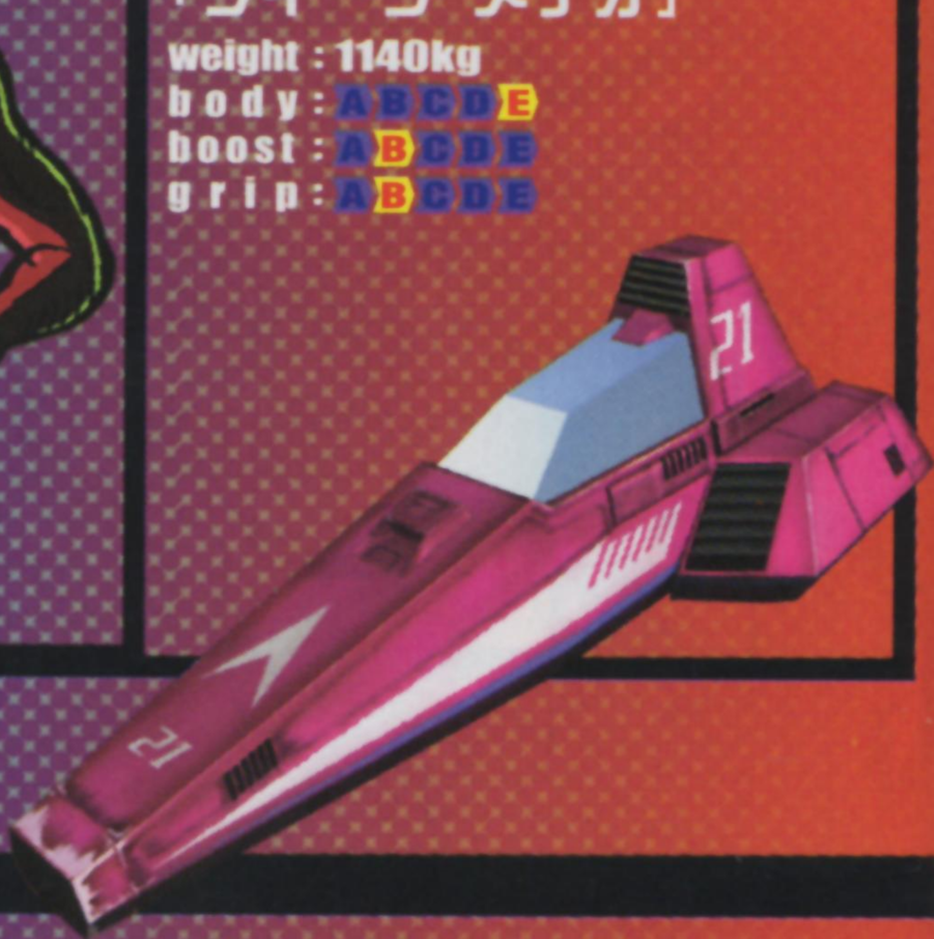




ミセスアロー

「クイーン メテオ」

weight : 1140kg
body : A B C D **E**
boost : A **B** C D E
grip : A **B** C D E

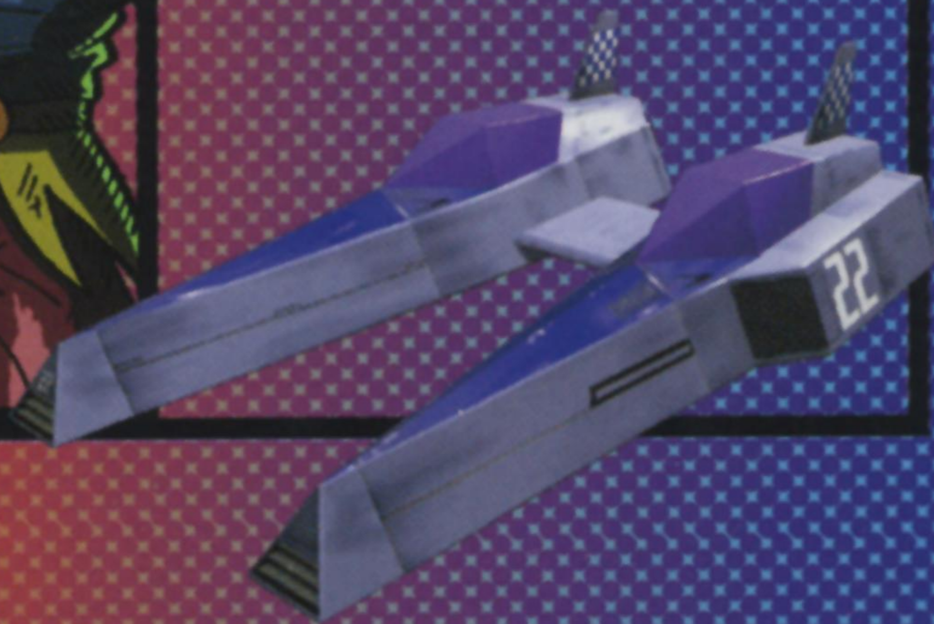




ゴマー&シオー

「ツイン ノリッタ」

weight : 780kg
body : A B C D **E**
boost : **A** B C D E
grip : A B **C** D E





シルバー ニールセン

「ナイト サンダー」

weight : 1530kg
body : A **B** C D E
boost : **A** B C D E
grip : A B C D **E**





マイケル チェーン

「ワイルド ボア」

weight : 2110kg
body : **A** B C D E
boost : A B **C** D E
grip : A B **C** D E





ブラッド ファルコン

「ブラッド ホーク」

weight : 1170kg
body : A **B** C D E
boost : **A** B C D E
grip : A B C D **E**





ジョン タナカ

「ワンダー ワスプ」

weight : 900kg
body : A B C **D** E
boost : **A** B C D E
grip : A B C **D** E





ドラク

「マイティー タイフーン」

weight : 950kg
body : A B **C** D E
boost : **A** B C D E
grip : A B C **D** E





ロジャー バスター

「マイティー ハリケーン」

weight : 1780kg
body : ABCD**E**
boost : A**B**CDE
grip : A**B**CDE





クラッシュ

「クレイジー ベア」

weight : 2220kg
body : **A**BCDE
boost : A**B**CDE
grip : ABCD**E**





ブラック シャドー

「ブラック ブル」

weight : 2340kg
body : **A** B C D E
boost : A B C D **E**
grip : **A** B C D E





ルーシー リバティ

「エレガンス リバティ」

weight : 1000kg
body : A **B** C D E
boost : A B **C** D E
grip : **A** B C D E





ミス キラー

「ムーン シャドウ」

weight : 1110kg
body : A **B** C D E
boost : A B **C** D E
grip : A **B** C D E





リサ ブリリアント

「パンツァー エメラルド」

weight : 1900kg
body : **A** B C D E
boost : A B C **D** E
grip : A **B** C D E





ダークソルジャー

「ソルジャー アンカー」

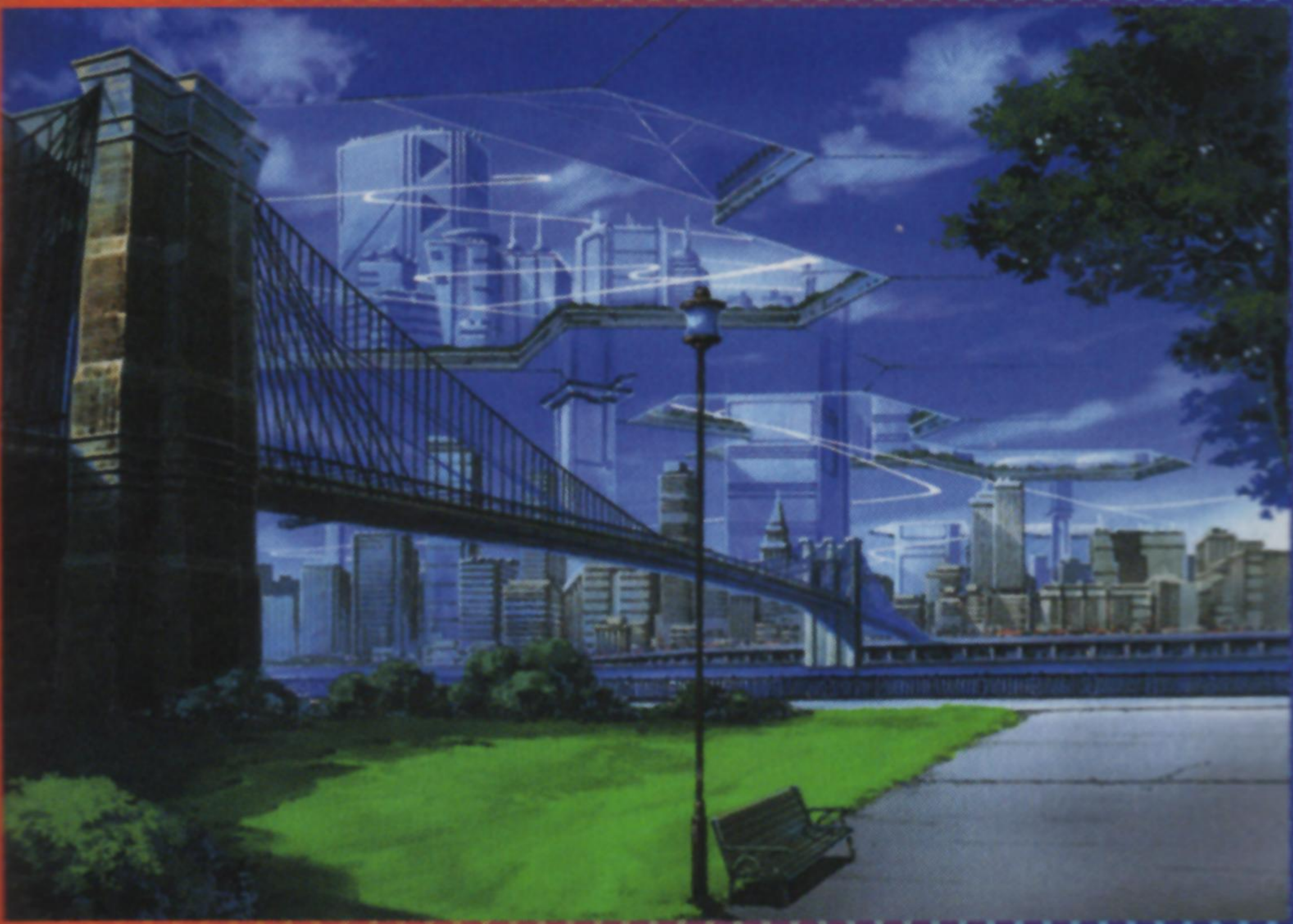
weight : 1620kg

body : A B C D **E**

boost : **A** B C D E

grip : A B **C** D E





STAFF CREDITS

■DIRECTORS
Yutaka HIRATA
Azusa TAJIMA

■SUPERVISOR
Takaya IMAMURA

■MAIN PROGRAMMING
Toshiyuki EBISAWA

■RACE PROGRAMMING
Kazuhiko KIRINASHIZAWA

■SCENE PROGRAMMING
Shin YAMASAKI

■CHARACTER DESIGN
Takaya IMAMURA

■MACHINE DESIGN
Seiji HASUKO

■SCENE DESIGN
Mika MAEDA

■COURSE DESIGN
Seiji HASUKO
Tatsuro KOSHIZAWA

■COURSE LAYOUT
Takuya YOKOYAMA
Yutaka HIRATA

■MUSIC COMPOSITION
Kenji HIKITA

■VOICE
David Ventura

■PACKAGE DESIGN
Yoshinori ODA
Takayoshi MATSUI

■MANUAL EDITION
Kiyomi OE

■DEBUG
SUPER MARIO CLUB

■PUBLIC RELATIONS
Katsuhito YAMAUCHI
Takeshi FURUTA

■SPECIAL THANKS
Junichi DOI
(Peak A Soul+)

■PRODUCER
Hitoshi YAMAGAMI

■GENERAL PRODUCER
Masahiro YONEZAWA

■EXECUTIVE PRODUCER
Satoru IWATA

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す（ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合）、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。



任天堂株式会社　お客様ご相談窓口

京都（本社）	京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 〒601-8501 TEL.(075)662-9611
東京サービスセンター	東京都台東区浅草橋5丁目21番4号 〒111-0053 TEL.(03)5820-2500
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074 TEL.(06)6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041 TEL.(052)571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026 TEL.(086)252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009 TEL.(011)612-6930

・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。